LEGEND (CLT) - VANILLA RUST SERVER

Diretrizes e regras

1. REGRAS E DIRETRIZES

1.1. Considera-se automaticamente de acordo com as regras, os jogadores que se conectarem ao servidor, mesmo que os indivíduos não tenham lido nos canais de informação disponíveis.

1.2. Todas as regras ficarão dispostas através de google drive e no canal de texto, denominado “Diretrizes”, no Discord oficial do servidor.

1.3. Será disponibilizado a versão das regras, traduzida por IA, em espanhol e inglês, de modo a facilitar a compreensão das normas pelos jogadores estrangeiros.

1.4. As alterações nas diretrizes e regras só passarão a valer no *wipe* seguinte da data da adição, remoção ou alteração de seu parágrafo. Sendo que será informado aos jogadores a alteração por meio de anúncio no Discord oficial do servidor.

1.5. Todas as punições só deverão ser realizadas com base nas regras do servidor, não sendo tolerado que a administração fabule uma regra ou diretriz inexistente no texto disponível atualizado.

1.6. Poderá ser incluso, editado ou excluído uma regra no meio do *wipe* apenas por votação dos jogadores. Caso contrário, tal texto deverá ser incluído no próximo *wipe*.

2. DENÚNCIAS E PUNIÇÕES

2.1. Todo ato realizado por um indivíduo que possa caracterizar injusto ou danoso a outros jogadores, deve ser imediatamente reportado com ou sem evidências palpáveis como prints, vídeos, horários ou qualquer detalhamento semelhante.

2.2. Denúncias devem, exclusivamente, ser reportadas através de ticket no Discord oficial do servidor, a qual será analisada e corretamente respondida conforme a fila de atendimento.

2.3. A análise de denúncias ocorrerá conforme disponibilidade da equipe, sendo que o prazo de análise será passado ao denunciante, podendo variar conforme a quantidade de informações e evidências encaminhadas no atendimento.

2.4. Todos os jogadores denunciantes receberão a resposta final da denúncia com o detalhamento do encerramento do caso, de modo formal e breve, sem expor, em excesso, o denunciado.

2.5. Punições serão aplicadas conforme a regra infringida, e de acordo com o texto de regras e diretrizes do servidor. Havendo sim, a possibilidade de soma de punições em caso de realização de mais de uma infração.

2.6. Punições permanentes não serão, de nenhuma maneira, revogadas.

2.7. A tentativa de burlar punições temporárias ou de *wipe*, ocasionará a imediata punição permanente do indivíduo.

2.8. Em situações onde possa haver injusta punição, o indivíduo denunciado ou pré causador de infração, será devidamente orientado pela administração via atendimento através do Discord oficinal do servidor, ou dentro do próprio jogo.

3. TICKETS, SUPORTE E ATENDIMENTO

3.1. Todo e qualquer tipo de atendimento deverá ser realizado pela administração de modo formal, claro e coerente com as regras e diretrizes do servidor. A fim de satisfazer a necessidade do jogador atendido.

3.2. Não será tolerado qualquer tipo de ofensa contra a equipe administrativa em meio ao suporte. *(O indivíduo ofensor será impedido de receber qualquer tipo de atendimento da administração durante o wipe e será impedido de acessar o chat do discord durante este mesmo período.)*

3.3. No máximo duas pessoas, de um mesmo grupo, serão atendidas em um mesmo suporte via voz, de modo a evitar tumulto e dificultar o atendimento.

3.4. Os atendimentos via voz ocorrem conforme disponibilidade da equipe administrativa, desta forma, é preferível que ocorra a solicitação deste tipo de suporte através de ticket.

3.5. Os tickets serão respondidos no máximo, em até 24 horas, conforme fila de solicitações.

3.6. Dentro do jogo será possível solicitar atendimento ao vivo. No entanto, caso chame um administrador através do chat e não obtenha resposta em até 10 minutos, realize a abertura de um ticket.

4. CONDUTA E ÉTICA

4.1. Devido a calidez emocional que o jogo proporciona, em certos momentos, será tolerado ofensas referente a jogabilidade e ao indivíduo *player* através do voice chat do servidor.

4.2. Ofensas pessoais que afetem a integridade do indivíduo com pessoa, e que ultrapassam o limite do jogo para o pessoal, não serão toleradas. *(O indivíduo ofensor será banido do servidor por 24 horas.)*

4.3. Racismo, xenofobia, homofobia, capacitismo, aporofobia, intolerância religiosa ou qualquer outro tipo de crime de ódio é extremamente proibido no servidor, independente do canal de comunicação. *(O indivíduo ofensor será banido permanentemente.)*

4.4. Foco e perseguição contra um jogador ou grupo de jogadores por motivos além do wipe do servidor não será tolerado. *(O indivíduo causador da perseguição será banido do wipe.)*

4.5. Não será permitido spam nos chats, flood ou qualquer tipo de divulgação de links ou produtos externos ao servidor. *(O indivíduo será banido por 24 horas.)*

4.6. Dúvidas de jogadores novatos deverão ser tratadas com respeito e, se possível, respondida por outros jogadores. Tentativas de desmerecer, desanimar ou humilhar jogadores novatos é proibido. *(O indivíduo será banido por 6 horas.)*

4.7. As regras referente a conduta e ética são igualmente válidas dentro do Discord oficial do servidor, dividindo também as punições.

5. GRUPOS E TIMES

5.1. É proibido o agrupamento e cooperativismo de mais de 4 (quatro) jogadores. Incluindo dividir base, autorizações em TCs e Sentinelas, divisão de veículos, adquirir e dividir recursos, realizar ações de monumentos e/ou *raids* juntos. *(Os jogadores do grupo com o limite excedido serão banidos por 6 horas, e serão banidos do wipe caso seja identificado a reincidência da infração.)*

5.2. Se um membro for removido do time para outro integrante ocupar o seu lugar, o líder do time deverá retirar a autorização do membro removido dos TCs e sentinelas, além de destruir camas e, se possível, alterar as senhas das portas. *(Em caso de descumprimento dessas condições após 12 horas de saída do jogador do time, o líder será banido por 24 horas.)*

5.2.1. Um membro removido de um time só poderá reingressar no mesmo time após 24 horas da sua saída. A mesma regra vale para bases, TCs e Sentinelas. *(Em caso de reingresso antes do prazo estipulado, o líder do grupo e o jogador reingressado serão banidos por 24 horas.)*

5.3. É permitido que ocorra a vizinhança amigável, onde grupos ou jogadores solo decidem não se atacar devido a proximidade das bases.

5.3.1. Vizinhos amigos não poderão trocar itens, energia, armas ou recursos. Havendo a necessidade de utilizar o sistema de loja via drone original do servidor. *(Se identificado a troca direta de qualquer um dos itens acima, os jogadores responsáveis pela transição serão banidos por 48 horas.)*

5.3.2. É proibido autorizar vizinhos amigáveis em TCs, Sentinelas, ou compartilhar códigos de rádio frequência para o desarmamento de torretas antiaéreas. *(Se identificado esse tipo de autorização e/ou compartilhamento, os líderes de ambos os grupos serão banidos por 24 horas.)*

5.3.3. Se um dos vizinhos amigos estiver em situação de Raid online ou offline, os demais vizinhos não poderão realizar contra ataque para defender os amigos. Se isso ocorrer, será imediatamente considerado uma aliança. *(A punição será equivalente a do artigo 5.4)*

5.3.4. Não é permitido que vizinhos amigos façam bases muito próximas, sendo aceitável no mínimo ⅔ de quadrante (100 metros) de distância entre as bases, de modo a evitar que as sentinelas agregam na proteção da base alheia. *(Se for identificado bases de vizinhos amigos com uma distância imediatamente inferior à ⅔ de quadrante* (100 metros)*, ambas as bases serão movidas de posição para uma condição de 2 quadrantes* (300 metros) *de distância entre elas, com o novo local sendo escolhido pela a administração.)*

5.4. Dois ou mais jogadores que não pertencerem ao mesmo grupo que estiverem realizando ações de monumentos, raids, ou coleta de recursos em conjunto, serão considerados jogadores em situação de aliança, o que é estritamente proibido. *(Os indivíduos participantes da aliança serão banidos do wipe.)*

5.5. Será tolerado a doação de itens básicos a jogadores visivelmente novatos no Rust, porque isso agrega na permanência dos jogadores no game e no servidor. Entretanto, deverá ser evitado doar itens que agregam na evolução rápida como armas ou mesas de difícil fabricação.

6. CONSTRUÇÕES E RAID

6.1. Não é permitido cercar monumentos para impedir o acesso, ou inibir o acesso utilizando torre de vigia (Jarvan), espinhos, armadilhas, minas terrestres ou qualquer outra estrutura semelhante. *(Se uma estrutura for identificada como destinada a atrapalhar o acesso de terceiros a monumentos, ela será removida e o proprietário banido do wipe.)*

6.2. Bases com sistemas elétricos, ou bugs, que forem construídas propositalmente para causar lag ao servidor ou a jogadores próximos serão proibidas. *(A estrutura identificada será removida e o proprietário banido permanentemente.)*

6.3. Raid de bases podem ser realizadas a qualquer momento, independente se os jogadores da base atacada estão online ou não no servidor.

6.3.1. *Griefing* de base é permitido, incluindo domínio de TC para uso próprio, expressar força ou deixá-la em *decay*.

6.4. Não é proibido, mas solicita-se, por questão de fair-play, que o jogador da base atacada não realize a tentativa de jogar os itens dos baús no chão para serem destruídos pela limpeza automática (*despawn*). Este ato descredibiliza a ação dos jogadores atacantes, e contribui com o lag pontual do servidor.

6.5. É limitado um total de 15 sentinelas automáticas por TC. Sendo que, é permitida a construção de TC's externos, com aproximadamente 50 metros do principal, com mais sentinelas.

6.6. O contra-ataque de jogadores rivais aos atacantes e defensores do *Raid* é permitido, desde que não seja de modo a contribuir com os defensores para a proteção da base em ataque.

6.7. Torres de vigia (*Jarvan*), base de respawn e/ou suporte de *Raid* são permitidas serem feitas de qualquer formato e tamanho. Esse tipo de estrutura pode ser construída para ataque ou defesa de uma ação de *Raid*.

6.7.1. Estruturas para *Raid* com finalidade de defesa devem ser feitas, apenas, pelo(s) proprietário(s) da base a ser defendida. Caso seja construído por vizinhos amigos ou jogadores extras ao time, a estrutura e os jogadores irão se enquadrar em situação de aliança por não respeitar os itens 5.3.4 e 6.6.

6.7.2. É permitido a instalação de acessórios de ataque e defesa em estruturas de Raid, como sentinelas automáticas, antiaéreas, holofotes e armadilhas no geral.

7. VANTAGENS ILEGÍTIMAS E LEGÍTIMAS

7.1. Softwares externos invasivos que alteram ou manipulam dados de memória do jogo para obter vantagens imediatamente superiores aos demais jogadores do servidor são estritamente proibidos, como alguns exemplos listados abaixo. *(O jogador identificado utilizando tal software será banido permanentemente do servidor e sua conta será reportada com provas para a Easy Anti-Cheat.)*

7.1.1. AimBot/TriggerBot - Auxílio que movimenta a mira do jogador usuário de forma automatizada para uma das partes do personagem a ser atacado. Podendo, em alguns casos, atirar sozinho.

7.1.2. Extra Sensory Perception (Wallhack) - O usuário consegue visualizar jogadores, baús, itens e informações de inventário através de paredes e objetos a curtas e/ou longas distâncias.

7.1.3. No Recoil - As armas utilizadas pelo usuário ficam com o seu coice completamente anulado no momento dos disparos, contribuindo com rajadas retilíneas e extremamente precisas.

7.1.4. Flyhack/Spiderhack/Speedhack - Esses três softwares alteram diretamente a dinâmica e física do personagem do usuário, fazendo com que ele possa voar, escalar paredes como se estivesse em uma escala, ou correr tão rápido quanto um cavalo.

7.1.5. No Grass and Trees - Faz com que o usuário não visualize a vegetação volumétrica do mapa, tornando tudo, que era oculto pela vegetação, visível.

7.1.6. Admin Mode Exploit - Tentativa de forçar, por meio de spam ou falhas de configuração, comandos de administração dentro do servidor.

7.2. Softwares externos e hardware não invasivos que afetam positivamente a jogabilidade do usuário, lhe dando uma imediata vantagem referente aos demais jogadores é proibido. *(O jogador identificado utilizando qualquer software passivo ou hardware que lhe cause benefício será banido permanentemente do servidor.)*

7.2.1. Night Filter - Filtros aplicados via software (Nvidia App, AMD Adrenalin, Intel Arc Control, etc.) ou via hardware (ajustes do monitor) que alteram o brilho, gama e contraste. Eles aumentam a visibilidade em cenas noturnas, dispensando o uso de óculos de visão noturna dentro do jogo.

7.2.2. Crosshair externo - Ponto centralizado no meio da tela utilizado como mira, dando maior precisão e inibindo o *Hipfire* (atirar utilizando miras mecânicas da arma).

7.2.3. Macros físicos - Mouses e teclados que possuem funções macro nativas que realizam clicks em sequência e em alta velocidade. Tornando uma arma semi-automática, no jogo, praticamente automática.

7.2.4. Compressor de som - Software que aumenta significativamente o som dos passos de demais jogadores, equilibrando com o som dos tiros.

Fazendo com que o usuário perceba movimentações próximas mais facilmente.

7.3. Scripts são um conjunto de códigos que simulam habilidades humanas em uma ação específica no jogo, fazendo com que o usuário pareça ser um excelente jogador, quando os movimentos realizados pré-programados e não fisicamente realizados.

7.3.1. Auto Spray - O script movimenta a mira ao atirar, compensando o recuo e spray da arma, tornando os tiros em uma precisão ideal e facilitando acertar os oponentes. Diferente do No Recoil, citado no item 7.1.3, este sistema possui uma precisão a longas distâncias ligeiramente inferior.

7.3.2. AutoLoot/FastDrop - Este script organiza automaticamente o inventário e consegue jogar todos os itens para fora do inventário ou baú automaticamente de apenas uma vez. Dando uma significativa vantagem na hora de identificar os itens a serem coletados na hora de um *Raid* ou em uma ação tensa.

7.3.3. Farm Otimizado - A mira do jogador se ajusta diretamente no ponto mais brilhante do minério, ou no X vermelho da árvore, aumentando a velocidade da coleta.

7.3.4. Cura Automática - Este script utiliza itens de cura na barra de acesso e no inventário automaticamente e precisamente nos intervalos entre tiros, mantendo a vida do personagem do usuário sempre em um valor pré-definido.

7.4. Binds são comandos em teclas pré-definidas no teclado pelo jogador, normalmente através do console do jogo para facilitar algumas funções dentro do jogo. Este tipo de sistema é permitido apenas nos casos a seguir:

7.4.1. Auto-Attack/Auto-Run - Este bind mantém a função de ataque do mouse, ou de andar da tecla W, pressionada para facilitar mineração, coleta de madeira ou correr longas distâncias sem cansar os dedos.

7.4.2. Hover Loot - Permite o jogador coletar os itens de um baú ou inventário em sequência e de forma mais rápida, sem a necessidade de pressionar um por um.

7.4.3. Combat Log - Aciona o comando de *combat log* no console de forma mais eficaz, facilitando a visualização da quantidade de dano e distância em trocas PVP.

7.4.4. Zoom de FOV - Alterar o FOV de 70 para 90, e vice e versa, aumentando temporáriamente o foco, simulando uma espécie de zoom.

7.4.5. Auto Kill - Bind que aciona o comando “kill” quando a tecla é pressionada, matando automaticamente o usuário.